

O Orkut mudou minha vida! Incorporando resultados de pesquisa social no design de interação

Frederick van Amstel

fred@usabilidoido.com.br

Trabalho apresentado para conclusão da disciplina
Design e Cultura do Programa de Pós-Graduação em
Design da Universidade Federal do Paraná. Professora
Maristela Ono. Curitiba, 2007.

Resumo

O Orkut foi apropriado pela população brasileira em larga escala sem, no entanto, ter sido projetado para tal. Para entender como e porque aconteceu essa apropriação, foi realizada uma pesquisa social de caráter qualitativo com pessoas que usam o sistema. A partir dos resultados parciais podemos perceber que, apesar da apropriação em larga escala, existem diversos conflitos latentes entre as intenções das pessoas e os agenciamentos do sistema. Propomos, então, um modelo para a incorporação da pesquisa social no próprio processo de design de interação de tais sistemas.

Sumário

Introdução.....	2
Sobre o Orkut.....	2
Observação participativa.....	3
Instrumentos de pesquisa.....	4
Formulário piloto.....	4
Iteração do formulário.....	6
Incentivo à participação ativa.....	6
Resultados parciais.....	7
Aproveitando resultados de pesquisa no design de interação.....	9
Descrição.....	11
Prescrição.....	14
Considerações finais.....	17
Referências bibliográficas.....	18

Introdução

A partir do trabalho de Jesus Martín-Barbero (1997), as mediações que acontecem no cotidiano das pessoas passam a ser o foco de estudos da Comunicação. O autor explica que a tecnologia da comunicação e a sociedade se desenvolvem mutuamente, um alterando o outro simultaneamente. Porém, essa relação não é necessariamente equilibrada: há constante conflito entre o que a mídia apresenta e o que a sociedade discute e este se manifesta tanto no cotidiano quanto no palco da mídia.

Queremos com este trabalho entender melhor essa relação, tomando como exemplo o Orkut, uma ferramenta de comunicação multi-usuário baseada em interfaces na World Wide Web. Escolhemos o Orkut, pois este representa uma mudança paradigmática na relação das pessoas com a mídia; ele permite que as pessoas sejam participantes mais ativos da mídia do que no esquema da televisão aberta, jornal e revista. A questão que nos interessa, nesse sentido, é *o que as pessoas estão fazendo com essa possibilidade de participação?*

Outro fator de escolha do Orkut é que se trata de uma ferramenta criada a partir dos valores de uma cultura estadunidense, mas que acabou sendo apropriada por milhões de brasileiros. *Como será que o design da ferramenta entrou em consonância com as culturas brasileiras?*

Pesquisar as mediações é apontado como uma das melhores formas de tornar o design de um artefato mais adequado para uma situação, entretanto, não há indicações claras na literatura sobre o aproveitamento dos resultados de tais pesquisas no processo de design (Stolterman, 2006). Tentaremos, então, encontrar um modelo que integre esses dois aspectos do design de interação.

Sobre o Orkut

Há anos os brasileiros lideram o ranking de uso das salas de bate-papo virtuais. Apesar de não possuir a maior população conectada à Internet, a porcentagem de internautas brasileiros que usam com frequência ferramentas de relacionamento social é maior até mesmo que no país que fundou e dita as regras da Internet, os Estados Unidos.

Em 2004, eles criaram o Orkut, uma nova ferramenta cujo objetivo é fortalecer e criar novos laços de amizade entre seus participantes. Em menos de 1 ano após sua criação e o Brasil já liderava o ranking de uso da ferramenta, representando mais de 31% do total de seus usuários. Esse fato reafirma o caráter sociável da cultura brasileira. Sérgio Buarque de Holanda (1995) explica que o brasileiro descobriu que conversando com o outro, ele esquecia dos seus próprios problemas. Por isso, mesmo enfrentando graves problemas econômicos, pulamos carnaval com a mesma alegria de sempre.

No Orkut, existem dois ambientes principais: os perfis das pessoas e as comunidades. Qualquer pessoa pode publicar o seu perfil e criar novas comunidades com relativa facilidade, se comparada às ferramentas anteriores de publicação na Web.

Existem milhares de comunidades, agrupando as pessoas de interesses mais variados: são-paulinos, fãs de animações loucas, doentes de Lupus, entusiastas do open-source, portadores de línguas compridas e por aí vai. A participação também é fácil, trocar mensagens e conhecer outras pessoas que compartilhem dos mesmos interesses.

No perfil de cada pessoa, é possível saber quais são seus interesses específicos, o que faz da vida, onde vive. A pessoa pode publicar também dados como cor de cabelo, características do seu humor, do que gosta e etc. Essa riqueza de dados no perfil contrasta as ferramentas de relacionamento social anteriores ao Orkut (bate-papos, mensageiros, email), nas quais a “cara” da pessoa se resumia a um nome em texto.

Observação participativa

Segundo Moreira e Caleffe (2006), a pesquisa qualitativa é aquela que busca entender um fenômeno específico em profundidade. Ao invés de estatísticas, regras e outras generalizações, a qualitativa trabalha com descrições, comparações e interpretações. A pesquisa qualitativa é mais participativa e, portanto, menos controlável. Os participantes da pesquisa podem direcionar o rumo da pesquisa em suas interações com o pesquisador.

O autor deste texto está no Orkut desde o primeiro ano de vida, participando de algumas comunidades e utilizando-o para mediar sua vida pessoal. A curiosidade sobre o porquê de certos comportamentos das pessoas manifestados no Orkut levou à alguns

diálogos com os entes próximos. Alguns tópicos de interesse mais amplo foram trazidos para a discussão em seu *blog* pessoal (www.usabilidoido.com.br) sob os títulos “Orkut é exemplo de Web viciante”, “O design do Orkut incentiva o ciúmes?”, “Falta dicas no Orkut” e etc. Estes textos receberam comentários interessantes dos leitores, o que levou o autor a estruturar uma pesquisa com maior rigor sobre o assunto.

Instrumentos de pesquisa

Foi escolhido o formato de formulário *online* para o instrumento de pesquisa devido à limitações de tempo do autor e à dispersão geográfica da população pesquisada. O formulário *online* é interessante por um lado porque aproveita a mesma mídia em que é usado o Orkut. Em conjunto, foi criada uma comunidade no Orkut intitulada “O Orkut mudou minha vida” para permitir a participação mais ativa dos pesquisados. Nas comunidades qualquer um pode iniciar novos tópicos e criar enquetes com resultados estatísticos instantâneos.

Formulário piloto

Primeiramente, foi elaborado um formulário piloto para a pesquisa usando uma ferramenta chamada Wufoo (www.wufoo.com). Este formulário foi publicado no *blog* do autor, esteve aberto à participação entre os dias 1 e 3 maio de 2007 e obteve 58 retornos.

Antes de aplicar o formulário, pairava a dúvida se as pessoas seriam capazes de articular respostas aprofundadas às questões que coloquei. Se o Orkut fosse uma "interface transparente", em que as pessoas interagissem entre si sem se dar conta da mediação (Norman, 1989), então as perguntas sobre a mediação seriam alienígenas.

As respostas ao formulário piloto demonstram que, ao contrário do que diz Norman sobre a transparência dos artefatos, as pessoas já haviam refletido sobre as questões colocadas anteriormente. Carlos Scolari (2004) concorda com Norman que, quando uma pessoa está usando um artefato, ela parece não prestar atenção diretamente no artefato, mas sim na atividade que ele realiza com a mediação do artefato, entretanto, ressalta que a atividade é realizada dentro dos limites que o artefato impõe e a pessoa está consciente disso.

A resposta dada por um participante sobre a pergunta "Foi fácil ou difícil preencher o seu perfil? Porquê?" foi a seguinte:

No começo foi difícil. Todo mundo escrevia como se a página do perfil fosse um manual de instruções. Aos poucos foram criando comunidades para tudo qualquer coisa e seguindo o fluxo, colocava "Você descobre mais sobre mim olhando minhas comunidades" mas isso era muito vago. Até que depois de fazer um teste de personalidade, que encontrei em uma comunidade, e resolvi me descrever usando uma linguagem de programação. O problema foi quando começaram a aparecer os emos, os manos e os desconhecidos de outros estados adicionando sem mais nem menos, então o perfil acabou se tornando um manifesto pessoal contra essas pessoas e seus rótulos. Acho que só agora, 2 anos e uns meses (sim, já faz tudo isso de tempo) depois de ter criado meu perfil é que encontrei uma maneira clara e objetiva de me descrever.

Algumas pessoas responderam essa questão como se a facilidade ou dificuldade estivesse relacionada à interface do formulário:

Fácil, com perguntas simples e os campos são opcionais.

A intenção não era focar nas características de uso da ferramenta (ex: usabilidade), mas sim na experiência de construir sua identidade usando a ferramenta. O texto da pergunta foi mudado, então para "Como foi sua experiência ao preencher seu perfil no Orkut?".

As perguntas fechadas do formulário piloto demonstraram-se praticamente inúteis para a pesquisa. Haviam perguntas se as pessoas queriam mais ou menos amigos, fãs e etc e a esmagadora maioria respondeu que é indiferente. Se são indiferentes, então o número de amigos, fãs e etc para elas não é importante.

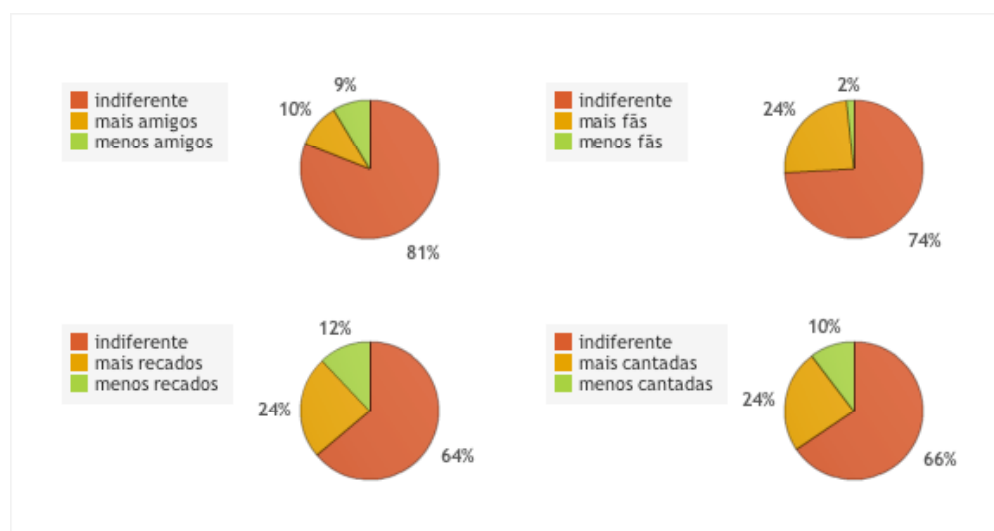


Figure 1 - Resultados de algumas perguntas fechadas do formulário piloto

Tais perguntas buscavam entender a motivação das pessoas para usar o Orkut. A hipótese era de que tais números tivessem alguma influência na motivação, mas pelo resultado piloto podemos concluir que não. A questão da motivação foi, então desmembrada em duas perguntas abertas, cobrindo aspectos diferentes: “O que motiva você a ver o perfil das outras pessoas?” e “Você acha divertido usar o Orkut? Porquê?”.

A pergunta piloto "O que mudou na sua vida depois que você começou a usar o Orkut?" foi respondida em profundidade por poucas pessoas, talvez por ser ampla demais. Entretanto, as poucas respostas foram muito valiosas para entender nosso fenômeno de pesquisa. Como exemplo temos a resposta dessa participante:

Pontos positivos: voltei a ter contatos com pessoas que não via desde o colegial, com colegas de universidade, com amigos distantes e familiares com muito mais facilidade e rapidez.

Pontos negativos: A exposição - fofoqueiros de plantão, inclusive no trabalho, há um certo monitoramento da sua vida. Meu marido não tem orkut, embora insista para que ele faça, o que eventualmente causa ciúmes de um amigo com um perfil mais ousado. Embora eu sempre seja muito carinhosa nas minhas relações afetivas, o que se reproduz no orkut, e quem me conhece sabe bem disto. Às vezes causa mal entendidos.

Essa pergunta sobre o impacto na vida da pessoa foi mantida, pois faz uma boa sequência com uma outra que surgiu após a aplicação do formulário piloto: "Se você pudesse mudar alguma coisa no Orkut, o que mudaria?"

Iteração do formulário

Enquanto as respostas ao formulário piloto eram analisadas, o pesquisador testava novas perguntas em conversas com amigos usando o mensageiro instantâneo MSN Messenger. Dessa forma, pode-se confirmar que as alterações citadas acima estavam sendo entendidas como interessava à pesquisa, enquanto que algumas perguntas novas não valiam à pena serem feitas (por ex: "Como você aprendeu a usar o Orkut? Como você aprendeu que o recado se responde no scrapbook do outro?"). Essas questões novas foram encaminhadas à comunidade da pesquisa no Orkut e estão sendo discutidas à parte do formulário principal.

Incentivo à participação ativa

Para incentivar a participação, agregamos ao formulário final um espaço para que cada participante convide outras pessoas a participar por email. Caso o participante faça isso e os convidados respondam à pesquisa, o participante recebe as respostas de seus

convidados por email e pode enviar seus comentários a respeito, utilizando um outro formulário dedicado para essa tarefa. Através do email e da comunidade, os participantes poderiam também estabelecer conversas paralelas à pesquisa a respeito do assunto.

Resultados parciais

O formulário final está aberto à participação desde 20 de maio de 2007 e, até o momento de redação deste artigo, obteve 88 respostas. A funcionalidade de convites por email está sendo utilizada por muitos participantes, totalizando 309 convites enviados pelos participantes. A comunidade da pesquisa ainda não está muito movimentada, talvez pela falta de divulgação explícita da mesma, entretanto, já existem tópicos de discussão e enquetes criadas pelos participantes.



Figure 2 - Participações na comunidade "O Orkut mudou minha vida!"

As respostas recebidas estão sendo agrupadas através da técnica de Diagrama de Afinidades (Hackos e Redish, 1998) e categorizadas numa taxonomia:

- **Questões de motivação**
 - Entrada no sistema
 - Para seguir os amigos
 - Para fazer novas amizades
 - Para obter conhecimento técnico
 - Para conhecer a ferramenta
 - Para controlar a imagem pública
 - Espiar o perfil dos outros
 - Por voyerismo
 - Para analisar a pessoa
 - Para estar a par do que a pessoa está fazendo
 - Para encontrar alguém com quem se identifique
 - Expor sua personalidade
 - Para ficar famoso
 - Acessar
 - Para distrair-se em momentos de folga
 - Para descarregar emoções
 - Para divertir-se com as bizarrices
- **Questões de construção da identidade**
 - Diferentes estratégias de expressão da personalidade
 - Auto-afirmação
 - Manutenção da imagem pública
 - Auto-reflexão sobre a(s) identidade(s)
- **Questões de privacidade e vigilância**
 - Sobreposição da esfera pública e da particular
 - Preocupação com a segurança pessoal
 - Poder de investigação da vida alheia
 - Conflitos e desencontros causados pelo Orkut
- **Comparação com outros meios de comunicação**
 - Comunicação com mais personalidade
 - Contatos com mais pessoas, porém mais superficiais
 - Maior liberdade
- **Sugestões**
 - Soluções para o spam
 - Maior personalização
 - Novos formatos de mensagens
 - Melhor busca
 - Agregador de participações em comunidades e perfis
 - Álbum de fotos nas comunidades

Incorporando resultados de pesquisa no design de interação

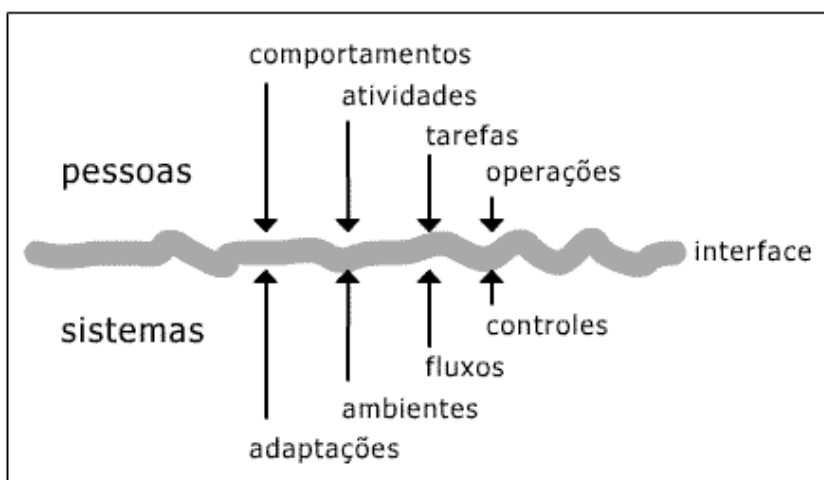
As pessoas comentam várias características do sistema que impedem ou empoderam elas de fazer certas coisas que elas gostariam de fazer. Pode parecer à primeira vista que, com esses dados, a Google Inc. saberá exatamente o que mudar no sistema. Entretanto, o aproveitamento dos dados não é tão simples assim. O complicador é que não se pode, de forma alguma, controlar totalmente o comportamento humano. Pode-se tentar induzir, mas o sucesso da indução dependerá da aceitação por parte de cada ser humano. Sendo assim, não basta que a Google Inc. mude isso ou aquilo no Orkut para que o comportamento das pessoas se torne como elas gostariam que fosse.

Para ilustrar a problemática criaremos um cenário fictício. As pessoas sugerem que o scrapbook seja privado, ou seja, só o dono possa vê-lo. No Orkut é comum outras pessoas (concorrentes) se valerem do espaço público (scrapbook) para deixar a pessoa (namorado) numa situação complicada em relação a uma terceira pessoa (namorada). O scrapbook privado impediria que a namorada visse, mas não impediria que ela ficasse com ciúmes. Poderia ser até pior: a namorada poderia exigir a senha do para verificar se há recados comprometedores por ali.

Assim como numa relação amorosa é preciso aprender a lidar com o ciúmes negociando com o outro, no design de interação é preciso reconhecer o conflito entre as intenções das pessoas e os agenciamentos (capacidades de agir) do sistema (Kaptelinin e Nardi, 2006). Esse conflito não acaba, mas transforma-se. Perceber e prever essa transformação é o *métier* do design de interação.

Para trabalhar estes dois aspectos do design de interação em conjunto, reconceitualizamos o modelo de van Amstel (2006) da seguinte forma:

Interação entre pessoas e sistemas



A interface é uma área cinza que media a relação entre homem e máquina, relação esta caracterizada pelo conflito entre as intenções das pessoas e os agenciamentos (capacidades de ação) dos sistemas. As intenções das pessoas originam comportamentos, atividades, tarefas e operações, enquanto que os agenciamentos dos sistemas originam adaptações, ambientes, fluxos e controles. Neste conflito, o poder é exclusivo das pessoas, já que os agenciamentos são dados por elas, mas quando uma pessoa se aproveita dos agenciamentos de um sistema, está a mercê do poder de quem deu tais agenciamentos ao sistema (Verbeek, 2006). Os sistemas, portanto, não têm poder, mas exercem o poder de outros no conflito. Sendo assim, os sistemas podem delinear as intenções das pessoas e as pessoas podem alterar os agenciamentos dos sistemas durante a interação.

Aqui dá pra notar nitidamente a diferença entre Design de Interface e Design de Interação. No primeiro, a questão central é a tradução dos agenciamentos do sistema em signos que as pessoas possam entender (minimizando, assim, o conflito), enquanto que no segundo, a questão são as múltiplas relações entre pessoas e os sistemas, sendo a dimensão semiótica parte de uma dimensão maior: a da ação humana mediada por artefatos, ou seja, a tal da interação (Saffer, 2006).

Posta a relação conflituosa de coconstituição entre pessoas e sistemas, o novo modelo pode ser usado tanto para descrever (pesquisar) quanto para prescrever (planejar) a

interação entre pessoas e sistemas. Como exemplo, aplicarei sobre os resultados parciais da pesquisa sobre o Orkut.

Descrição

O Orkut oferece pouca adaptação automática de acordo com o comportamento das pessoas. Um dos poucos exemplos é a caixa "meus amigos" que aparece no canto direito da tela logo que se entra no sistema. Essa lista mostra os seus amigos que fizeram login por último.



Os participantes da pesquisa comentam que a curiosidade os impele a clicar na foto dos amigos para ver seu perfil. Alguns homens dizem que essa curiosidade está ligada à "boa estética" da foto, o que normalmente leva, em seguida, à uma espiada no álbum de fotos para verificar se a "boa estética" também se verifica sob outros ângulos. Entretanto, a maioria diz que a curiosidade é para saber como estão essas pessoas e o que estão fazendo ultimamente, "a mania de saber o que há com o vizinho", nas palavras de um participante.

O comportamento das pessoas entra em conflito com essa adaptação do sistema quando elas se perguntam porque estão aparecendo estas pessoas e não outras. A informação de que a ordem é determinada pela hora do login do amigo consta apenas na ajuda do sistema, sem conexão com a caixa. Na pesquisa ainda não foi citado, mas já ouvi algumas pessoas dizerem que se trata de uma sugestão automática do Orkut de pessoas que você talvez ache interessante visitar.

O fato é que essa funcionalidade acaba servindo como sugestão, mesmo que não tenha critérios para isso. Um amigo me disse que "agora que tem o Gtalk, quando vejo a foto de alguém, me lembro que tenho que falar alguma coisa com ela, aí abro o Gtalk e começo a conversa. Nem uso mais os recados".

Este ambiente dá suporte a diferentes atividades, mas é importante ressaltar que ele também induz a atividades como espiar os perfis ou convidar os amigos para uma festa. Se o ambiente fosse diferente, pode ser que algumas dessas atividades nem acontecessem.

No caso dos mulherengos de plantão, a atividade mais citada é admirar a beleza feminina. Ao clicar na foto miniatura, eles vão para o perfil da pessoa, mas o que eles querem ver antes são as fotos do álbum.



A tarefa é verificar se a dona do perfil é isso tudo que aparece na foto miniatura. O fluxo do sistema, entretanto, não relaciona a foto do perfil com o álbum de fotos. Para entrar no álbum de fotos, é preciso clicar no link "5 fotos" que se encontra junto com outros elementos que nada tem a ver com essa tarefa.

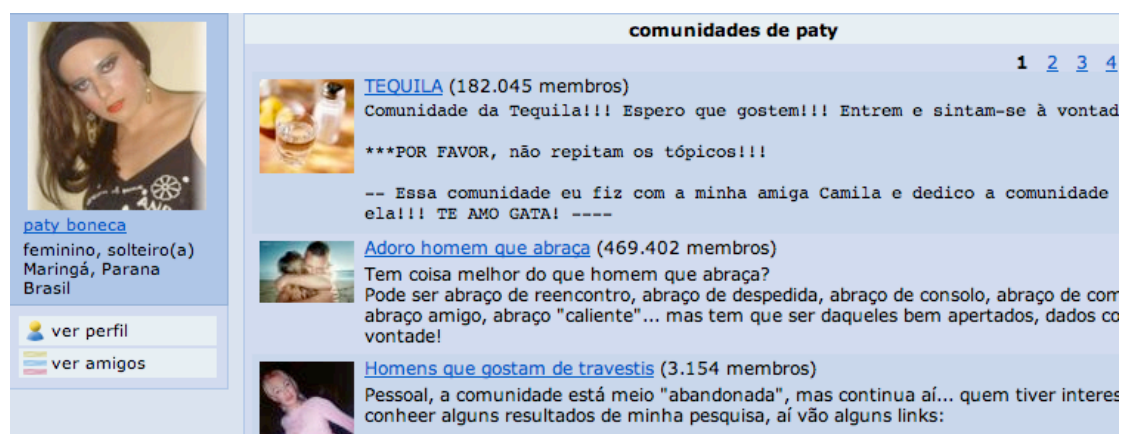
Depois de ver o álbum de fotos, é que os homens voltarão ao perfil. Uma das primeiras coisas que eles dizem observar é se a pessoa está namorando ou não.

Aqui a atividade pode mudar de admiração para aproximação, se o homem estiver interessado. Nesse caso, a próxima tarefa é ver se a mulher é inteligente. "Estou procurando uma namorada, se ela for bonita e inteligente tem pontos positivos cmg!", disse um participante. Perguntei a ele como ele verificava se a potencial namorada é inteligente, ao que ele respondeu:

No perfil da pessoa, as vezes ela escreve na aba "Profissional" o que faz, no que é formada e tals...

As vezes a garota cria uma comunidade diferente, algo que ela é a favor, e talvez seja interessante, é por esses e tbm outros motivos que descubro o grau de inteligencia de uma pessoa...!

Aqui novamente o fluxo do sistema entra em conflito com a tarefa da pessoa. Para descobrir quais são as comunidades que a garota criou e o que ela escreveu nelas, é preciso entrar uma por uma em todas as comunidades da pessoa.



comunidades de paty

TEQUILA (182.045 membros)
Comunidade da Tequila!!! Espero que gostem!!! Entrem e sintam-se à vontade
***POR FAVOR, não repitam os tópicos!!!
-- Essa comunidade eu fiz com a minha amiga Camila e dedico a comunidade ela!!! TE AMO GATA! ----

Adoro homem que abraça (469.402 membros)
Tem coisa melhor do que homem que abraça?
Pode ser abraço de reencontro, abraço de despedida, abraço de consolo, abraço de com
abraço amigo, abraço "caliente"... mas tem que ser daqueles bem apertados, dados co
vontade!

Homens que gostam de travestis (3.154 membros)
Pessoal, a comunidade está meio "abandonada", mas continua aí... quem tiver interes
conheer alguns resultados de minha pesquisa, aí vão alguns links:

Esta garota, por exemplo, participa de uma comunidade chamada Homens que gostam de travestis, moderada por uma pesquisadora da UFSCAR.



Homens que gostam de travestis

descrição: Pessoal, a comunidade está meio "abandonada", mas continua aí... quem tiver interesse em
conheer alguns resultados de minha pesquisa, aí vão alguns links:

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-026X2006000200012&lng=es&nrm=&tlng=pt

<http://www.scielo.br/pdf/cpa/n25/26528.pdf>

<http://calvados.c3sl.ufpr.br/ojs2/index.php/campos/article/viewArticle/4509>

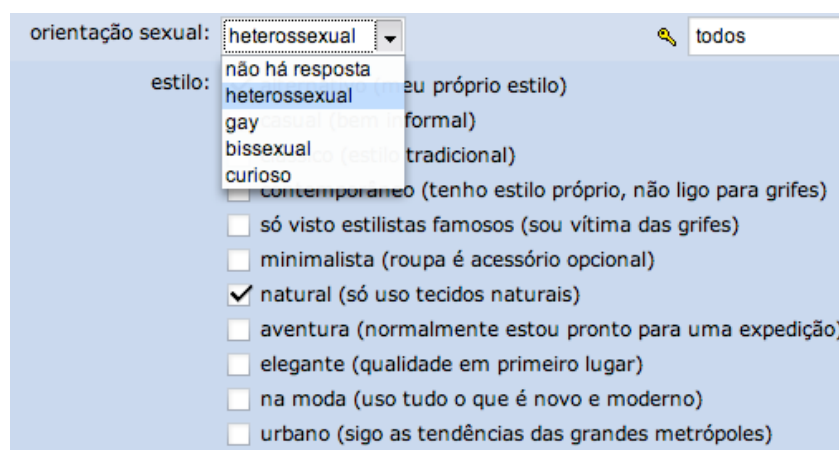
<http://64.233.161.104/search?q=cache:DwjxuL8ino0J:damazo.groobyforums.com/files/tlovers.doc+Corpo,+metamorfose+e+identidades+%E2%80%93+de+Alana+Elisa+Star&hl=pt-BR&gl=br&ct=clnk&cd=1>

Estou concluindo uma pesquisa na área de Antropologia sobre travestis que se prostituem, ligada à pós-graduação em Ciências Sociais, da Universidade Federal de São Carlos. De início tive dificuldades em contactar os homens que gostam de sair com elas, mas o orkut foi uma ferramenta definitiva. A partir da comunidade fiz inúmeros contatos e recolhi mts dados. Sou sinceramente grata a tds e todas que colaboraram.

Se o homem executando essa tarefa não gosta de travesti, possivelmente ficaria decepcionado em descobrir que a Paty Boneca é travesti, ou como a comunidade diz ser

mais mais legal chamar, t-girl. Mas como é possível ter achado que a Paty não era uma t-girl?

Abaixo da foto do perfil dela, consta que ela é do sexo feminino e no perfil não há indicação de orientação sexual. Porque ela não forneceu esses dados? Talvez porque não tenha encontrado uma opção adequada no controle que o perfil oferece. Talvez porque não considere que tenha apenas uma orientação sexual. Talvez não quizesse ser rotulada pejorativamente de "gay" ou "bissexual". Não importa o motivo, o fato é que houve conflito entre a operação de indicar a orientação sexual e o controle oferecido.



Todas essas questões levantadas poderiam ser tratadas nos quatro níveis propostos, mas por limitações de tempo utilizei um de cada vez.

Prescrição

Poderiam ser feitas muitas sugestões diferentes destas que vou dar para modificar o design do sistema, mas são estas as que consigo pensar a partir do modelo. Vamos pelo caminho inverso.

Poderiam haver outras opções de orientação sexual, assim como há com os estilo da personalidade. Lésbicas não são necessariamente "gays do sexo feminino" e algumas não gostam de serem chamadas assim. Além disso, essa pergunta conflita com a pergunta sobre o sexo, que se restringe a masculino ou feminino e é obrigatória. Poderia ser uma pergunta só:

Identities sexuais:

Homem

Mulher

- Gay
- Lésbica
- T-girl
- Trans
- Bissexual
- Eclética / Variada

Outra: _____

Certamente essa pergunta geraria uma reflexão mais profunda sobre as possibilidades de opções sexuais na sociedade. Poderia contribuir para a relativização da determinação sexual biológica e das identidades fixas na cultura. O conflito no nível da operação poderia ter conseqüências no nível das tarefas, das atividades e mesmo dos comportamentos. As pessoas poderiam estar mais propensas a aceitar comportamentos antes considerados indevidos graças (em parte) à influência do controle do sistema.

Lá nas comunidades da pessoa, poderiam aparecer primeiro as que a pessoa modera e depois as que participa.

The image shows a social media profile for 'paty boneca'. On the left is a profile picture of a woman. To the right of the picture, the profile information is displayed: 'paty boneca', 'feminino, solteiro(a)', 'Maringá, Parana', 'Brasil'. Below this are buttons for 'ver perfil' and 'ver amigos'. The main content area is titled 'comunidades moderadas por paty' and shows a list of communities. The first community is 'TEQUILA (182.045 membros)' with a description: 'Comunidade da Tequila!!! Espero que gostem!!! Entrem e sintam-se à vontade ***POR FAVOR, não repitam os tópicos!!! -- Essa comunidade eu fiz com a minha amiga Camila e dedico a comunidade ela!!! TE AMO GATA! ----'. Below this is another section titled 'comunidades em que paty participa' which also shows the 'TEQUILA' community.

Isso não teria impacto só na tarefa de "verificar a inteligência da pessoa", mas em muitas outras possíveis. Alguém que não lembre o nome de uma comunidade, mas lembre do nome do moderador pode chegar à comunidade desta forma. Pode também influenciar a decisão de clicar na comunidade, pois trata-se de algo especial para a moderadora.

Outras tarefas que poderiam ser melhor suportadas com uma pequena mudança são as que incluem acesso direto ao álbum de fotos. Um link +fotos ao lado da foto do perfil

poderia ser um atalho útil que não adicionaria ruído ao layout, por ter relação com seus elementos de entorno.



Uma estratégia alternativa seria gravar a última seção do perfil visualizada e mostrar a mesma seção em qualquer perfil dali pra frente visualizado. Assim seria possível ir pulando de álbum em álbum das pessoas que aparecessem nas listagens de amigos, por exemplo. Esta mudança na adaptação do sistema poderia mudar o comportamento das pessoas, no sentido de ver menos o perfil das pessoas e mais o scrapbook, álbum de fotos e vídeos. A pergunta "quem sou", utilizada por muitas pessoas como quadro de avisos e boas vindas teria menos visibilidade.

Por último, a sugestão de amigos poderia ser com base no critério da data da última visita no perfil do amigo. Ali apareceriam os amigos que há tempos que você não vê. Uma seleção randômica dentre os "esquecidos" garantiria que não fossem repetidos sempre os mesmos.



Considerações finais

Orkut foi amplamente usado no Brasil porque parece dar suporte satisfatório para as atividades que as pessoas indicaram na pesquisa serem importantes: vigiar a vida dos conhecidos, conhecer novas pessoas, expor sua personalidade, autoafirmar-se e etc. O comportamento dos brasileiros parece que combina melhor com o tom informal dos textos e gráficos do Orkut do que com a seriedade do Friendster, uma ferramenta concorrente pouco utilizada no Brasil e muito nos EUA.

Apesar de ser amplamente utilizado, ainda existem muitos conflitos entre o que as pessoas querem fazer com o sistema e o que ele oferece. Os conflitos não podem ser eliminados completamente, mas caso não se transformem, as pessoas podem perder o interesse na ferramenta. Muitos participantes da pesquisa relataram estar enjoados do Orkut, pois este não apresenta novidades significativas. Existem algumas comunidades no próprio Orkut dedicadas à esse problema, como por exemplo a “Não sei + o que fazer no Orkut”, com 47.363 membros.

Diante desse cenário seria interessante que o Orkut fosse reprojeto de acordo com as peculiaridades da população brasileira, promovendo a participação popular na atividade projetual. O modelo de descrição e prescrição para o design de interação apresentado nesse trabalho pode servir como guia para lidar com os conflitos que emergirão nesse processo.

Referências bibliográficas

- HACKOS, JT; REDISH, JC. **User and Task Analysis for Interface Design**. John Wiley & Sons, 1998;
- HOLANDA, Sergio Buarque de. **Raízes do Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995;
- KAPTELININ, Victor. NARDI, Bonnie. **Acting with Technology: Activity Theory and Interaction Design**. Cambridge: Mit Press, 2006;
- MARTÍN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997;
- MOREIRA, Herivelto. CALEFFE, Luiz. **Metodologia da Pesquisa para o professor pesquisador**. DP&A: Rio de Janeiro, RJ, 2006;
- NORMAN, Donald. in LAUREL, Brenda (ed). **The Art of Human-Computer Interface Design**. Addison-Wesley, Nova Iorque, 1989;
- SAFFER, Dan. **Designing for Interactions: Creating Clever Applications and Smart Devices**. New Riders, 2006;
- SCOLARI, Carlos. **Hacer Clic: Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales**. Gedisa, Barcelona, 2004;
- STOLTERMAN, Erik. Ethnography in HCI -- Comments on Dourish CHI paper in **Transforming Grounds**, 2006. Disponível em < <http://transground.blogspot.com/2006/06/ethnography-in-hci-comments-on-dourish.html> > [acessado em 28 de setembro de 2006];
- van AMSTEL, Frederick. O domínio do Design de Interação. **Blog Usabilidoido**, 2006. Disponível em <http://usabilidoido.com.br/o_dominio_do_design_de_interacao.html> (acessado em 27/05/2007)
- VERBEEK, Peter Paul. **What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency and Design**. Pennsylvania State Press, 2005;